BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahsan dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik simpulan bahwa:

1. Kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD oleh validasi ahli materi memperoleh persentase awal 71% menjadi 94% dengan kategori "Sangat Layak". Selanjutnya hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 98% dengan kategori "Sangat Layak". Hal ini sesuai dengan pernyataan Zainiyati (2017, h. 63) bahwa media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran termasuk media yang layak untuk dipilih sebagai media pembelajaran yang tidak diragukan kebenarannya.
2. Kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 oleh praktisi pendidikan (guru) kelas IV B SD Negeri 060873 Medan Timur memperoleh persentase 94,6% tergolong dalam kategori "Sangat Praktis". Selaras dengan perolehan hasil yang didapat, hal ini sesuai dengan pernyataan Cahyadi (2019, h. 52-53) bahwa kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah praktis untuk digunakan.
3. Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual efektif digunakan

dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test yang dilakukan peneliti di kelas IV B SD Negeri 060873 Medan Timur. Hasil *pre-test* diperoleh sebesar 44,79 sedangkan rata-rata hasil post-test diperoleh sebesar 84,37 terjadi peningkatan sebesar 39,58. Peningkatan hasil belajar siswa diperoleh setelah belajar dengan menggunakan produk media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual yang dikembangkan oleh peneliti. Sesuai dengan pernyataan Raihanati, dkk (2020, h. 3) bahwa dengan media pembelajaran kontekstual pembelajaran akan lebih bermakna dan efektif.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual ini sangat layak, sangat praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media belajar bagi siswa SD karena dengan adanya media video animasi berbasis kontekstual, siswa memiliki motivasi serta minat yang tinggi untuk belajar. Selain itu, dengan adanya media video animasi berbasis kontekstual menjadi solusi dari permasalahan belajar yang dialami siswa. Terlebih media video animasi berbasis kontekstual ini dapat digunakan secara mandiri dan dapat diakses siswa kapan saja melalui youtube.

Implikasi dari penelitian ini dengan adanya media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual menggunakan powtoon pada tema 8 subtema 1 memberikan sumbangan praktis terutama dalam proses pembelajaran bagi guru dimana media video animasi berbasis kontekstual ini memberi kemudahan dalam

pelaksanaan pembelajaran yang berdampak positif pada efektifitas proses pembelajaran dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Penerapan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kontekstual yang dikemas dengan *software* Powtoon memberi kemudahan kepada siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri. Dengan media video animasi berbasis kontekstual ini, diharapkan munculnya media pembelajaran yang serupa dengan materi pembelajaran yang berbeda dan dikembangkan menjadi produk media yang lebih baik oleh penelitian selanjutnya.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, diharapkan dapat mengoptimalkan teknologi dengan berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
2. Bagi Siswa, diharapkan dapat mempermudah memahami materi pembelajaran khususnya pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 sehingga prestasi siswa menjadi lebih meningkat.
3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memotivasi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan kualitas dan efisiensi penerapan kurikulum 2013.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan menjadi inspirasi selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kontekstual dengan berbantuan *software* yang sesuai dengan perkembangan teknologi.